Club Nintendo

Volume 2 - 1990 Issue 3



SIMON'S QUEST
Draculas Rache!

VORSCHAU
Fünf fabelhafte furiose Spiele!

TIPS & TRICKS
Die Antworten auf Eure Fragen.

Tetris & Solomon's Key
Zwei neue, großartige Tüftelspiele!

EXTRA
– Der Weg durch die Paläste in Zelda II

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™
- Castlevania™
- Goonies™
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Simon's Quest
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™
- Wizards & Warriors™

PROGRAMMIERBARE SERIE

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SPORT SERIE

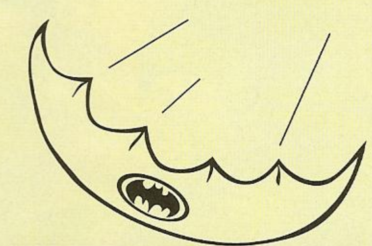
- Double Dribble™
- Fitness-Center/Athletic World™
- Fitness-Center/Stadium Events™
- Golf
- Ice Hockey
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™

ACTION SERIE

- Balloon Fight™
- Cobra Triangle™
- Galaga™
- Gun Smoke (in Deutschland indiziert)
- Gradius™
- Ice Climber™
- Ikari Warriors (in Deutschland indiziert)
- Kung Fu™
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Rush'n Attack™ (in Deutschland indiziert)
- Section Z™
- Tiger Heli
- Urban Champion™
- Xevious™

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™
- Clu-Clu-Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghosts 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™



LERNSPIEL SERIE

- Anticipation (Englischkenntnisse erforderlich)
- Donkey Kong Jr. Mathematik™



ZIELSPIEL SERIE

- Duck Hunt™
- Gumshoe ®
- To the Earth™
- Wild Gunman™

ROBOTER SERIE

ROBOTER in Österreich, Schweiz und Bundesrepublik Deutschland nicht erhältlich.

Club Nintendo®
FAN-CLUB
POSTFACH 54 09 47
D-2000 HAMBURG 54



SUPER MARIOS ANSPRACHE

Inhalt

Hallo! Ich hoffe Ihr hattet alle viel Spaß mit den schönen neuen NES Spielen - sie sind wirklich fantastisch! Die Neuheiten zu der schnell anwachsenden Liste von Spielen werden in dieser Ausgabe vorgestellt, zusammen mit fünf zukünftigen Spielen, die Euch mit Sicherheit schon ganz kribbelig werden lassen.

Damit ***Club Nintendo*** Euch weiterhin den besten Service bieten kann, haben wir uns entschlossen, das Magazin zu vergrößern. So haben wir mehr Platz für Tips, können mehr Spiele vorstellen und generell die Qualität des Magazins erhöhen. Wir können jetzt auch neue Artikel mit aufnehmen, wie zum Beispiel die **"Tetris"** und **"Link"** Specials in dieser Ausgabe oder die Top 5 Spiele der Leser (natürlich nur, wenn Luigi endlich aufhört "Tetris" zu spielen und die Stimmen weiter auswertet!).

Desweiteren werden wir Euch auf den zusätzlichen Seiten mehr Informationen über neue Spiele geben. Die Vorschau auf neue Spiele gehört sicherlich zu den beliebtesten Rubriken in ***Club Nintendo***. Bei all den Spielen, die dieses Jahr noch kommen werden, brauchen wir soviel Platz wie möglich, um Euch die alle vorzustellen!!

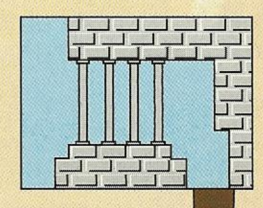
Es freut uns in all Euren Briefen zu lesen, daß Euch ***Club Nintendo*** so gut gefällt - nun ist es größer, wir hoffen, daß Ihr es nun noch mehr mögt!

Präsident	Super Mario!
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung	Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, Warwick, UK.
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 54 09 47 2000 Hamburg 54
Hotline	Deutschland: 040/54 55 11 Österreich: 06/040/54 55 11 Schweiz: 0049/40/54 55 11

ZELDA II

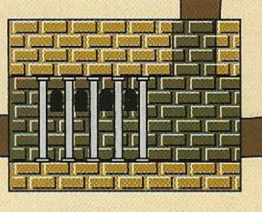
The Adventure of LINK

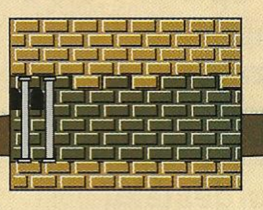
Hast Du Probleme mit den Palästen in "Zelda II"? Findest Du die roten Ritter und die Lavagruben ein bisschen zu hart? Da Du von uns immer mit Hilfe rechnen kannst, starten wir in dieser Ausgabe mit dem Weg durch die ersten beiden Paläste…

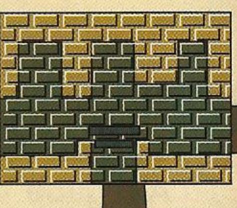


PARAPA PALAST

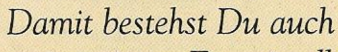


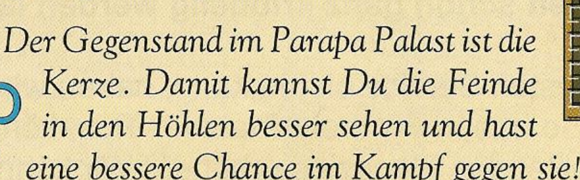




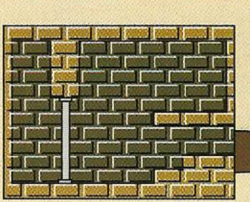


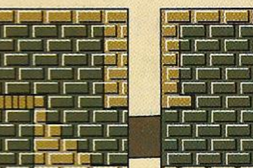
Bevor Du in den ersten Palast gehst, mußt Du den Zauberspruch Shield von einem alten Mann in Raura lernen. Damit bestehst Du auch mit geringer Energie alle Härtetests.



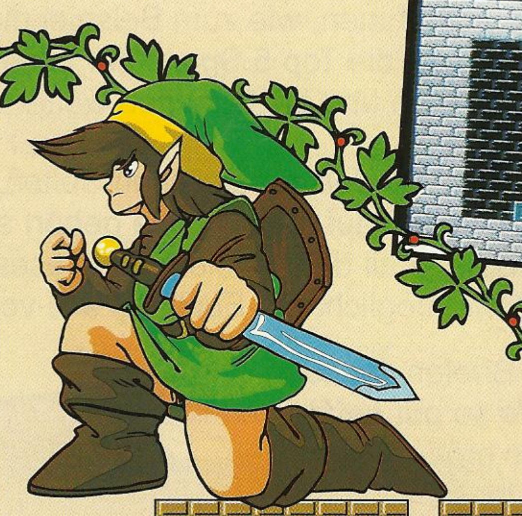


Der Gegenstand im Parapa Palast ist die Kerze. Damit kannst Du die Feinde in den Höhlen besser sehen und hast eine bessere Chance im Kampf gegen sie!







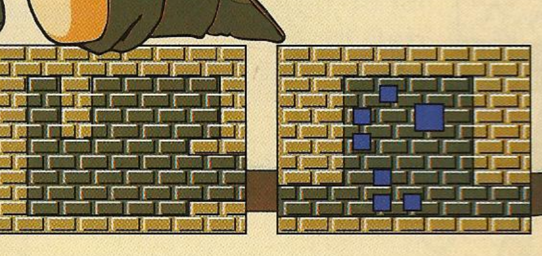


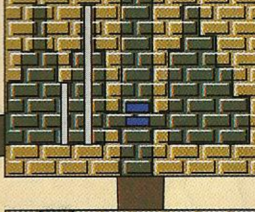


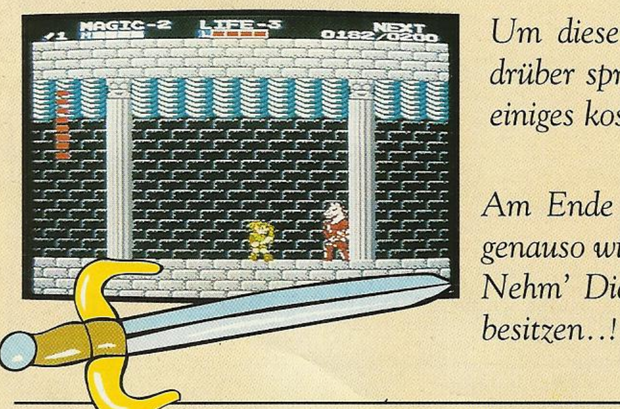
Nach einiger Zeit erreichst Du den Sumpfpalast. Alle Deine Fähigkeiten sollten mindestens auf Level vier sein. Gehe nicht vorher hinein, sonst wird es wirklich verdammt schwer!

Du mußt den magischen Handschuh in diesem Palast finden, mit ihm kannst Du Steine zerstören und das ist auch notwendig, um das Ende des Palastes zu erreichen.

Bevor Du zum Handschuh kommst, stehst Du einer Vielzahl von herunterfallenden Steinen gegenüber.

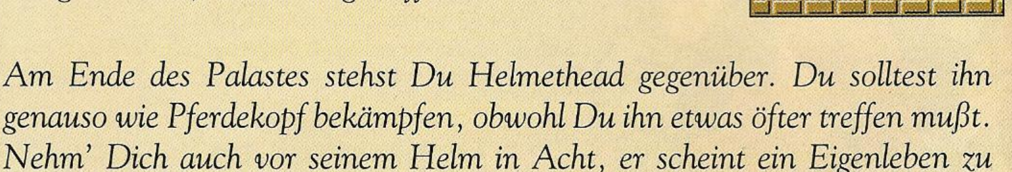






Um diesen auszuweichen, mußt Du hoch über sie drüber springen - doch sei vorsichtig, es könnte Dich einiges kosten, wenn Du getroffen wirst!

Am Ende des Palastes stehst Du Helmethead gegenüber. Du solltest ihn genauso wie Pferdekopf bekämpfen, obwohl Du ihn etwas öfter treffen mußt. Nehm' Dich auch vor seinem Helm in Acht, er scheint ein Eigenleben zu besitzen..!



Es gibt eine ganze Menge Brücken, die sich selbst zerstören während man hinüber läuft - doch um sich vor dem Runterfallen zu bewahren, darf man nur nicht stehenbleiben! Auch nicht, um einen von den Säcken mit Erfahrungspunkten aufzuheben, solange Du Link nicht vollkommen beherrscht - eine falsche Bewegung könnte verhängnisvoll sein.

Der Wächter des ersten Palastes ist Pferdekopf, und er schwingt eine stählernde Keule. Besiegen kannst Du ihn relativ einfach, wenn Du ganz links am Bildrand stehst und ihm im Sprung Dein Schwert auf den Kopf haust.

SWAMP PALAST



DIE KATASTROPHE STEHT BEVOR...

Vor langer Zeit bannte der mächtige Zauberer Solomon alle Dämonen des Märchenlandes in einem magischen Buch namens Solomons Key. Doch nun haben sich die Dämonen wieder befreit, und Du als treuer Diener des Königs vom Märchenland ziehst in das Land der Dämonen und versuchst sie erneut in das magische Buch zu bannen...

VOLLENDE JEDEN LEVEL

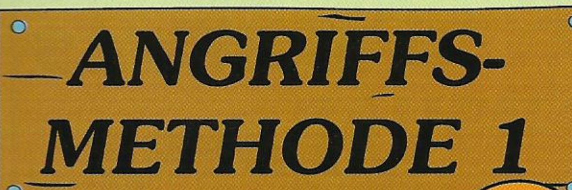
Das Dämonenland besteht aus über fünfzig verschiedenen Räumen, wobei jeder entscheidend für das Spiel ist. In jedem Bild muß Dana (das bist Du!) den Schlüssel bekommen und den Weg zum Ausgang finden. Klingt leicht? Täusch Dich nicht, es ist alles andere als das!!

Einige Räume sind zwar einfach zu vollenden, doch es kostet Dich viele Leben den richtigen Weg herauszufinden - manchmal sind die umständlichsten Wege die besten. Doch andere Räume sind wirklich schwer. Man braucht gute Reflexe und schnelle Entscheidungen, um die Feinde abzuwehren und den Schlüssel zu bekommen!

Die Fähigkeit Steine zu schaffen ist unentbehrlich, besonders da einige Räume buchstäblich mit diesen Steinen gefüllt sind. Du mußt Plattformen schaffen, um wichtige Gegenstände zu erreichen, Steine zerstören, die Dir den Weg versperren und sogar Treppen bauen um höhere Gefilde zu erreichen. Es gibt noch einen weiteren Zweck für diese Magie, die unter "Angriffsmethoden" beschrieben ist.

POWERS

Außer der Fähigkeit Steine zu schaffen, gibt es noch viele Gegenstände, die Dana bei seiner Aufgabe helfen. So gibt es Feuerbälle, Uhren und Zerstörungsflaschen, die alle richtig angewandt werden müssen, damit sie effektiv sind.



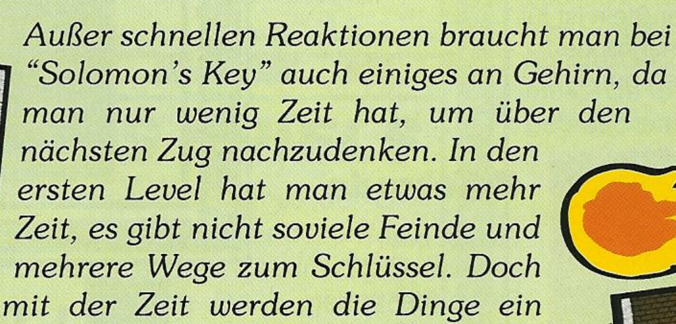
Die einfachste und beste Methode, die Monster zu bekämpfen, sind die Feuerbälle. Doch ist ihre Anzahl begrenzt, und Du mußt sie erstmal finden! Du solltest sie nur im Notfall benutzen - versuche die Feinde erst so abzuwehren.

ANGRIFFS-METHODE 2

Eine weitere Methode die Feinde zu bekämpfen ist folgende: Stelle dem näher kommenden Feind einen Stein in den Weg, warte bis er darauf steht und zerstöre dann den Stein. Das bringt den Dämonen zu Fall und vernichtet ihn. Es braucht ein wenig Übung, bis man diese Technik perfekt beherrscht, doch kommt man ohne sie nicht sehr weit in diesem Spiel.

SOLL DER SPASS BEGINNEN!

"Solomon's Key" ist eine gute Mischung aus einem klassischen und strategischen Spiel. Bevor man versucht einen Raum zu vollenden, sollte man die Gestaltung sorgfältig studieren, um den sichersten Weg zum Schlüssel zu erkunden und dabei unnötige Konfrontationen mit den Feinden vermeiden.



Außer schnellen Reaktionen braucht man bei "Solomon's Key" auch einiges an Gehirn, da man nur wenig Zeit hat, um über den nächsten Zug nachzudenken. In den ersten Level hat man etwas mehr Zeit, es gibt nicht soviele Feinde und mehrere Wege zum Schlüssel. Doch mit der Zeit werden die Dinge ein wenig hektisch und man muß schon etwas schneller reagieren.

Wer "Solomon's Key" meistern will, sollte zuerst die beiden Angriffsmethoden sorgfältig üben. Die Monster auf die Steine laufen zu lassen ist dabei die wichtigere und wird von Beginn an gebraucht.

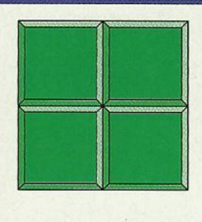
In jedem Raum werden auch noch Feen gefangen gehalten, die befreit werden wollen. Du rettest sie, indem Du einen bestimmten Gegenstand findest. Hast du zehn von ihnen befreit, bekommst Du ein Extraleben.

Wer sich ein Spiel wünscht, welches strategisches Denken fordert, der ist mit "Solomon's Key" richtig bedient. Es läßt sich nicht so schnell beenden und man hat eine Menge Spaß damit!

TETRIS

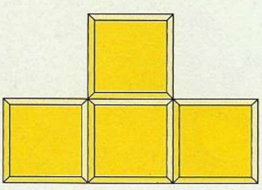
DAS ETWAS ANDERE PUZZLE

"Tetris" unterscheidet sich etwas von den 'normalen' Spielen, die wir bisher gesehen haben. Es gibt nichts abzuschießen oder zu finden - nur Euer Verstand und Eure Reflexe gegen das NES! Und wenn jemand denkt, daß das Ordnen von fallenden Steinen in Linien nichts für ihn ist, dann sollte er nochmal nachdenken - wer einmal mit diesem Spiel angefangen hat, kann nicht mehr damit aufhören!!



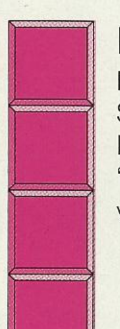
Quadratische Tetrade

Mit dem quadratischen Stein lassen sich zwe Lücken gleichzeit füllen.



T Tetrade

Dieser Stein ist für stufenähnliche Lücken gut.



I Tetrade

Nur mit diesem Stein kannst Du einen 'Tetris' vollenden.



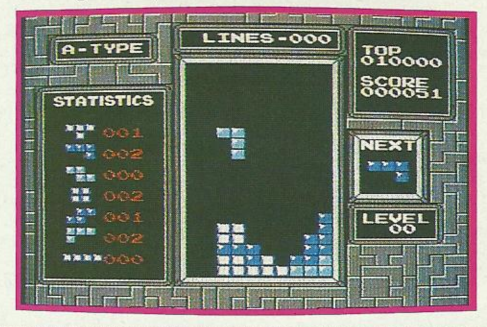
Z Tetrade

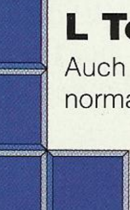
es gibt zwei verschieden 'Z'-Steine (der andere ist spiegelverkehrt). Auch wenn sie für bestimmte Lücken nützlich sind, mußt Du aufpassen, daß sie sich nicht zu hoch stapeln.

SICH MIT TETRIS VERTRAUT MACHEN

Die Grundidee ist, verschieden geformte Steine in die richtige Position zu bringen, um Linien zu bilden, damit diese aus dem Bild verschwinden. Du kannst die Steine drehen und nach rechts oder links verschieben, während sie hinunterfallen, um sie in die richtigen Lücken zu bringen. Dabei wird der nächste Stein jeweils auf der linken Seite der Grafik angezeigt. Wenn eine Linie vollkommen geschlossen ist, verschwindet sie und schafft Platz für neue Steine.

Es klingt vielleicht ein wenig kompliziert, doch es ist ganz einfach, sobald man anfängt zu spielen!!





L Tetrade

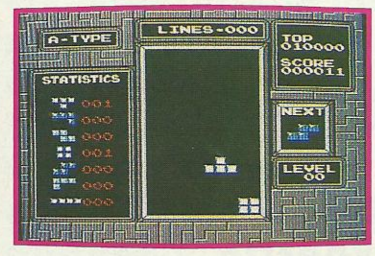
Auch der 'L'-Stein erscheint normal und spielgelverkehrt und eignet sich am besten zum Füllen von Lücken, die zwei Steine tief sind.

ÜBER TETRIS

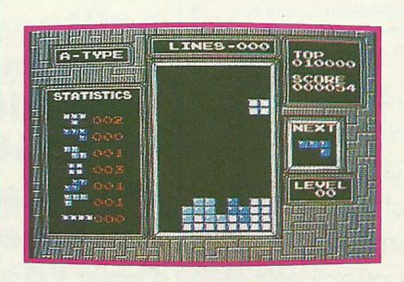
"Tetris" ist von einem russischen Wissenschaftler, Alexey Pazhitnov, 1985 entwickelt worden und ist seitdem auf Personal Computern weltbekannt geworden. Es ist vielleicht einfach gemacht, doch gehört es zu den Spielen, die neben strategischem Denken den Spieler wirklich fordern. Es fordert von der Unterhaltung sogar Klassiker wie "Super Mario Bros" und "The Legend of Zelda" heraus!

EINEN TETRIS BAUEN

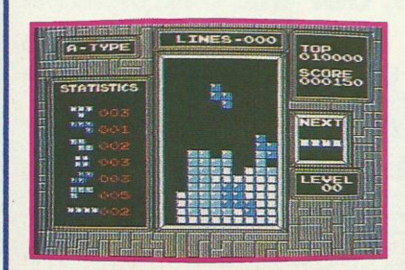
Um einen "Tetris" zu bauen und megaviele Punkte zu bekommen, mußt Du vier Linien auf einmal versenken. Um das zu schaffen, brauchst Du eine Menge Geschicklichkeit und eine gute Hand, um die Linien so aufzubauen, daß 4 Linien mit einer I-Tetrade gleichzeitig versenkt werden können. Es ist zwar sehr schwierig, doch die Belohnung ist hoch!



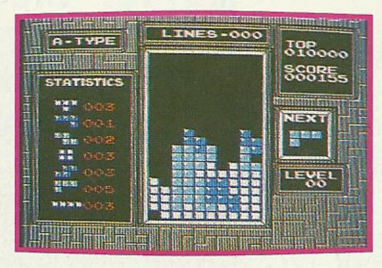
Baue Deinen Absatz gleich von Anfang an.



Lasse eine Spalte in der Ecke...



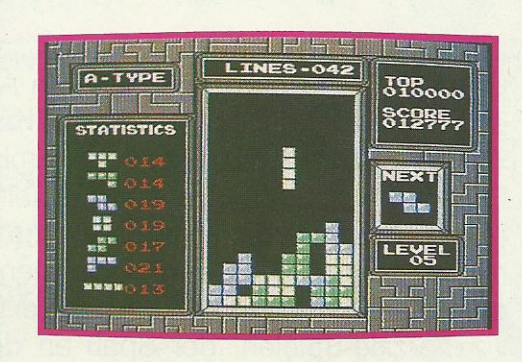
Deine Geduld wird schon bald belohnt...



..mit einem Tetris!!

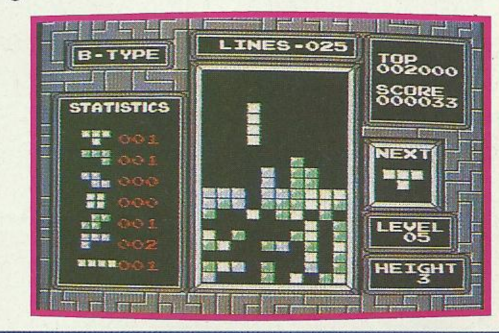
SPIEL A

In Spiel A mußt Du nur aufpassen, daß die Steine nicht bis zur Decke wachsen. Es gibt neunzehn Geschwindigkeitsstufen, von 0 bis 19. Jedesmal, wenn Du zehn Linien vollendet hast, erhöht sich die Geschwindigkeit. Je höher Du kommst, desto schneller fallen die Tetraden, also halte die Steine niedrig und versuche einen Tetris nur in den ersten Leveln.



SPIEL B

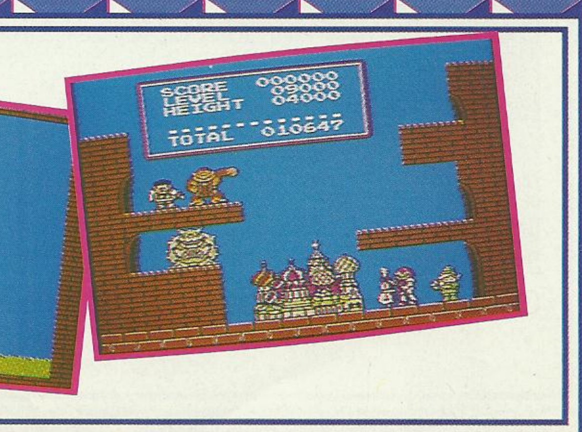
Spiel B ist etwas anders - Du wählst eine Höhe von bereits vorhandenen Steinen und mußt dann fünfundzwanzig Linien vollenden, um zu gewinnen. Die Höhe reicht von 0 (keine Steine) bis zu 5 (Massen von Steinen!!!). Du mußt dann versuchen, die Lücken zu füllen, bis Du Linien zusammen hast. Zuerst ist es nicht schwer, doch bei höherer Geschwindigkeit und mehr Steinen mußt Du schon all Deinen Verstand gebrauchen!



DAS ENDE DES SPIELS

Wenn Du eine hohe Punktzahl erzielst oder eines der B-Spiele schaffst, dann siehst Du eine der vielen Endszenen, während Deine Punktzahl angezeigt wird. Und wenn Du sogar 25 Linien in Level 9, Höhe 5 (Spiel B) schaffst, dann bereite Dich auf eine ganz besondere Überraschung vor...





Westliche und östliche Halbkugel im Tetris-Fieber:

Am 23. März fand ein besonderes Ereignis in Tokio statt und wurde vom Fernsehen in Millionen japanischer Haushalte übertragen. Acht der besten NES-Spieler der Welt trafen sich dort, um einen Tetris-Wettkampf auszutragen. Es sollte herausgefunden werden, wer der beste (inoffizielle) 'Weltmeister' ist. Drei Europäer nahmen teil - Claire Saunois, die als Spieleexpertin Fragen französischer Fans beantwortet und Horst Janssen, der die Graphiken für die NES Version von "Tetris" entwickelt hat und ich selbst, der Herausgeber vom Club Nintendo Magazin.

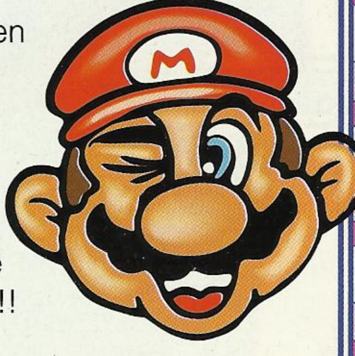
Unter den wachsamen Augen von Alexey Pazhitnov, der sich "Tetris" ausgedacht hat, begann der Wettbewerb im Fernsehstudio. Wie mir der sowjetische Programmierer später erklärte, spielt jeder das Spiel nach unterschiedlichen Methoden. Es ist wichtig, daß man seine eigene Strategie und seinen eigenen Spielstil entwickelt. Er muß es wissen, denn er ist ein großer Fan von Puzzle-Spielen, der Spaß an der interessanten Aufgabe hat, solche Spiele sowohl zu entwickeln, als auch zu spielen.

Der Wettbewerb fand als 'knock-off' Runde statt, d. h. der Spieler, der die meisten Spiele in 10 Minuten gewonnen hatte, kam in die nächste Runde. Diese Methode funktioniert jedoch nur auf der japanischen Version des NES (bekannt unter dem Namen FAMICOM). Man kann zwei Konsolen miteinander verbinden. dann muß man entweder 30 Linien gebildet haben oder den Gegner bezwingen, indem man 2, 3 oder 4 Linien gleichzeitig versenkt. Die auf deinem Screen versenkten Linien tauchen dann bei Deinem Gegner auf und erhöhen seine Linien.

Obwohl es ein faires Match war, waren die Chancen nicht gleich verteilt. Mein japanischer Gegner hatte einen wahnsinnig guten Spielstil, der für mich als Europäer völlig neu war. Unklücklicherweise verlor Claire gegen einen Amerikaner, der über eine Telefonverbindung aus Seattle (USA) mittspielte. Und obwohl Hans seinen thailändischen Gegner in der ersten Runde geschlagen hatte, wurde auch er vom Amerikaner geschlagen.So kann man das Auftreten der Europäer kurz zusammen fassen: Sie kamen, sahen - und verloren!!

Der Sieger aus meinem Spiel schaffte es jedoch auch nicht in der zweiten Runde. Sein Gegner, der wahrscheinliche Champion, war ein Landsmann, der den Amerikaner in einem sehr aufregenden Finale schließlich schlug.

Soweit es mich betrifft: Nach einem erfolglosen Versuch, den japanischen Gewinner zu interviewen (sein Englisch ist besser als mein Japanisch!) begab ich mich in meinen Schmollwinkel und hing trübe Gedanken nach... aber was soll's, vielleicht gewinne ich das nächste Mal!!



TOP 5 SPIELE

Was sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Hier könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns Ihre fünf Lieblingsspiele mitgeteilt. Unten könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so - es hält Luigi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas zu tun hat!



SPIELE	SERIE
Super Mario Bros. 2	ABENTEUER
Legend Of Zelda	ABENTEUER
Super Mario Bros.	ABENTEUER
Track and Field II	SPORTS
Mike Tyson's Punch-Out!!	SPORTS

Schickt uns weiterhin Eure fünf Lieblingsspiele (in der richtigen Reihenfolge) an die bekannte Adresse.



HÖCH-STPUNKTZAHLEN

CASTLEVANIA
Robin Jansema, Holland, 1.162.300
Jose Fernandez, Frankreich, 1.042.900

GHOSTS 'N GOBLINS
Ken Phillips, GB, 4.625.900
Patrick de Pauw, Belgien, 414.100

GRADIUS
Tim Claus, 9 Jahre, Deutschland, 2.662.900
Paul Stokes, GB, 2.021.600

GOLF
George Coster, 11 Jahre, GB, unter par
Leigh Gatheridge, 6 Jahre, GB, unter par

GUNSMOKE
Patrick De Pauw, Belgien, 675.900
Paul Stokes, GB, 362.850

KID ICARUS
Jürgen Schwarzenecker, Österreich, 9.999.999
Corrie Staal, Holland, 9.999.999

LEGEND OF ZELDA
D.M. Hart, GB, beendet mit 0 Leben
Pierre Jonkers, Holland, beendet mit 0 Leben

KUNG FU
Jeremy Jobis, 14 Jahre, Belgien, 966.240
Robin Jansema, Holland, 708.210

MEGA MAN
Theo Strick, Holland, 3.281.600
Olivier Priuat, Frankreich, 3.195.000
Serge Brun, Schweiz, 2.101.500

MACH RIDER
Johan Leyton, Holland, 238.270
Michael Marguin, Frankreich, 187.750
Samim Winiger, 10 Jahre, Schweiz, 128.830

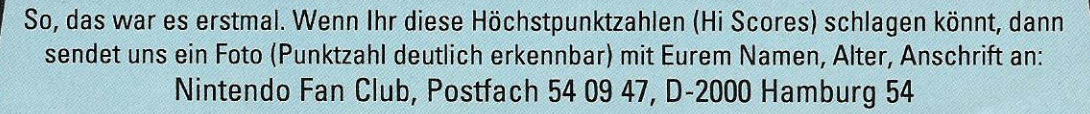
PINBALL
Ing. Gerhard Ebert, 45 Jahre, Österreich, 871.810
Erika Ebert, 38 Jahre, Österreich, 856.790
Barni Hidas, Schweiz, 505.810

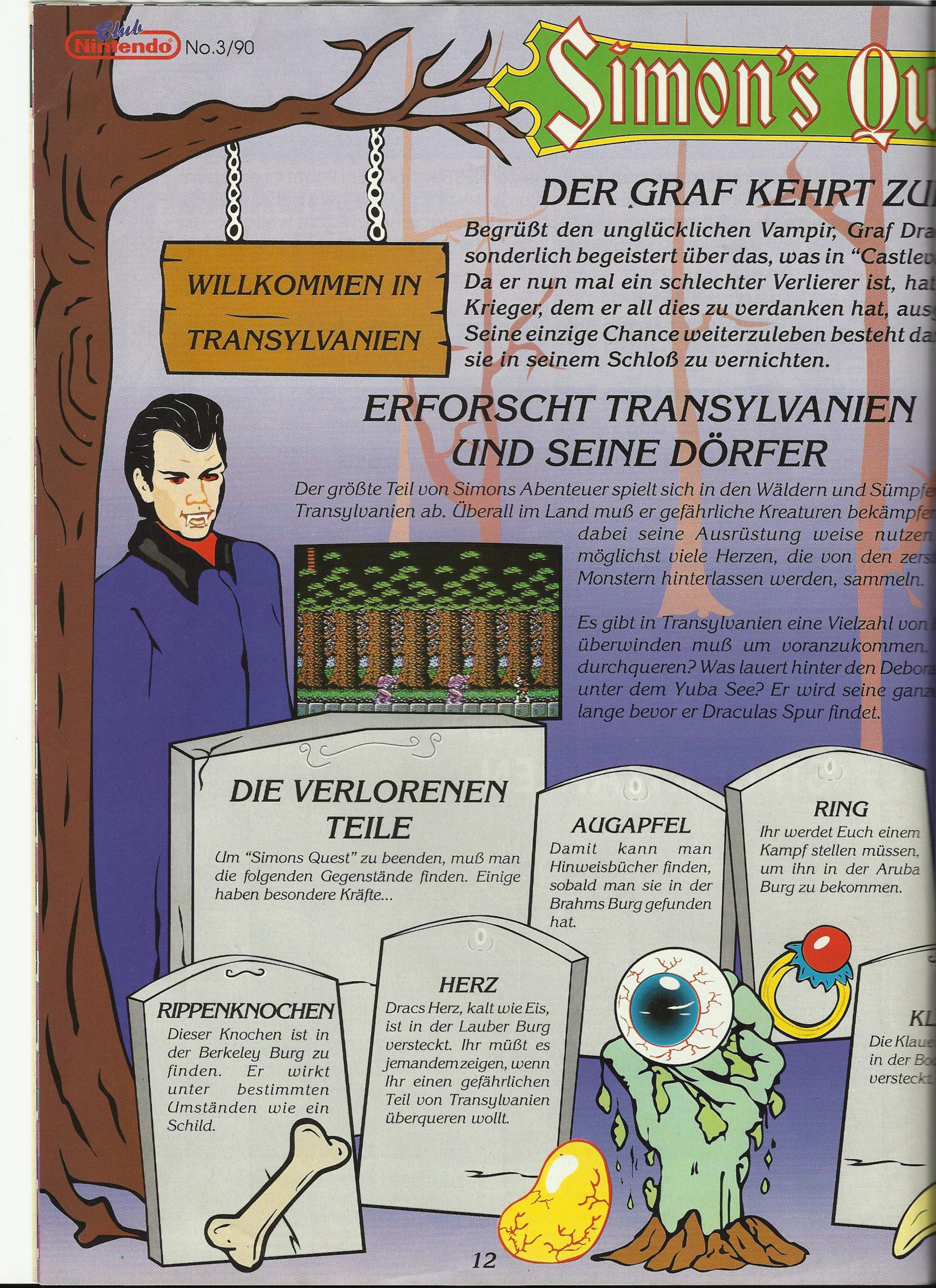
R. C. PRO AM
Karl Webber, GB, 262.335
Matthias Müller, Deutschland, 259.707

ROBOWARRIOR
I. L. van Berg, Holland, 7.161.900
Peter Grossauer, 53 Jahre, Österreich, 6.137.400

RUSH 'N ATTACK
Andreas Fischer, Schweiz, 2.251.200
David Roy, 16 Jahre, Frankreich, 1.345.400

TROJAN
Luisa Jorda, Spanien, 340.500
Sascha Ryser, Schweiz, 183.000


So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunktzahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen, Alter, Anschrift an:
Nintendo Fan Club, Postfach 54 09 47, D-2000 Hamburg 54



Simon's Qu

DER GRAF KEHRT ZU

Begrüßt den unglücklichen Vampir, Graf Dra sonderlich begeistert über das, was in "Castlev Da er nun mal ein schlechter Verlierer ist, hat Krieger, dem er all dies zu verdanken hat, aus Seine einzige Chance weiterzuleben besteht da sie in seinem Schloß zu vernichten.

ERFORSCHT TRANSYLVANIEN UND SEINE DÖRFER

Der größte Teil von Simons Abenteuer spielt sich in den Wäldern und Sümpfe Transylvanien ab. Überall im Land muß er gefährliche Kreaturen bekämpfen dabei seine Ausrüstung weise nutzen möglichst viele Herzen, die von den zers Monstern hinterlassen werden, sammeln.

Es gibt in Transylvanien eine Vielzahl von überwinden muß um voranzukommen. durchqueren? Was lauert hinter den Debora unter dem Yuba See? Er wird seine ganz lange bevor er Draculas Spur findet.

DIE VERLORENEN TEILE

Um "Simons Quest" zu beenden, muß man die folgenden Gegenstände finden. Einige haben besondere Kräfte...

AUGAPFEL

Damit kann man Hinweisbücher finden, sobald man sie in der Brahms Burg gefunden hat.

RING

Ihr werdet Euch einem Kampf stellen müssen, um ihn in der Aruba Burg zu bekommen.

RIPPENKNOCHEN

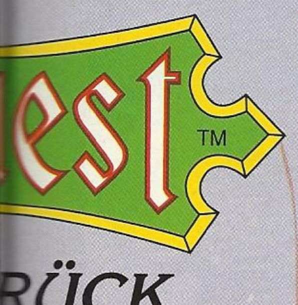
Dieser Knochen ist in der Berkeley Burg zu finden. Er wirkt unter bestimmten Umständen wie ein Schild.

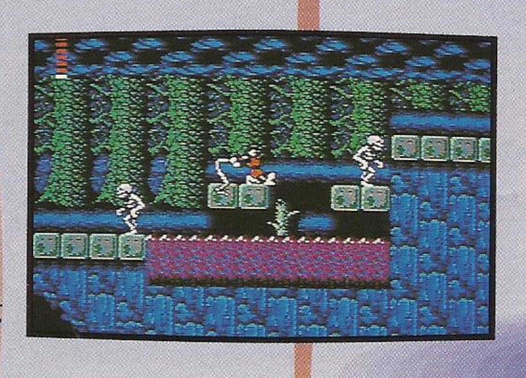
HERZ

Dracs Herz, kalt wie Eis, ist in der Lauber Burg versteckt. Ihr müßt es jemandem zeigen, wenn Ihr einen gefährlichen Teil von Transylvanien überqueren wollt.

KL

Die Klaue in der Bo versteckt







RÜCK

cula. Er ist nicht ania" passiert ist. er einen Fluch über Simon Belmont, jenem esprochen. Simons Leben ist nun in Gefahr. in, alle Leichenteile des Grafen zu finden und



von
und
und
orten

Hindernissen die unser Held erfolgreich Wie kann er die vergifteten Sümpfe Klippen? Welcher Grusel verbirgt sich Kampferfahrung aufbringen müssen,

Hinzu kommt noch, daß in den dunklen Stunden der Nacht alle Feinde stärker und tödlicher werden. Das bedeutet, daß er mit großer Vorsicht beim Erforschen unbekannter Gegenden vorgehen muß, da er jederzeit mit einem Überraschungsangriff rechnen muß.

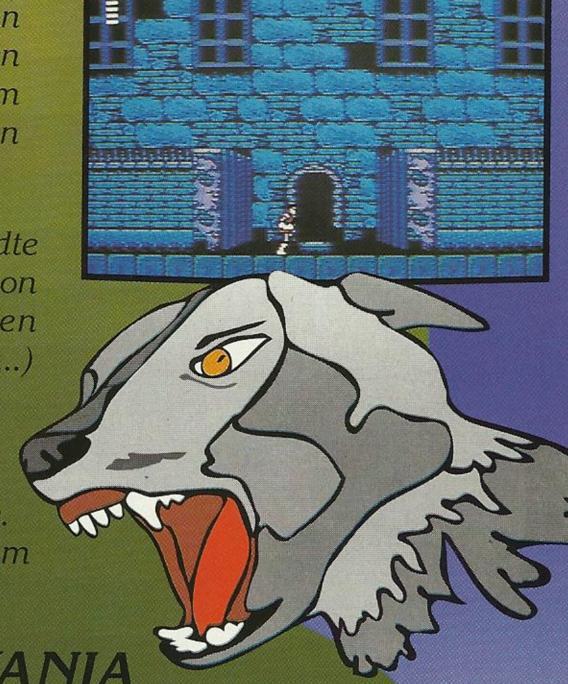
Auf dem Lande sind einige Städte und Dörfer verstreut, in denen Simon einige Informationen von den Einwohnern (nicht alles ist wahr...) bekommen und nützliche Gegenstände kaufen kann. Es gibt spezielle Peitschen, Lorbeerkränze, Knoblauch, ein Vielzahl neuer Waffen und mächtige Kristalle. Diese Kristalle bergen magische Kräfte. Simon wird alle finden und anwenden müssen, um Castlevania zu erreichen...

AUE
st irgendwo
ley Burg zu

SUCHT DIE BURGEN

Es sind sechs Burgen in Transylvanien versteckt, fünf davon verbergen Draculas Leichenteile. Simon muß jede sorgfältig mit einem Holzpflock durchsuchen, damit er die Leichenteile aufsammeln kann. In den Burgen sind auch verschiedene Hinweisbücher zu finden, in denen wertvolle Informationen über Transylvanien und des Grafens Günstlinge stehen.

Schließlich werdet Ihr auf einen mächtigen und rücksichtslosen Wächter stoßen. Mit all seinen Waffen und Fähigkeiten muß Simon dieses Monster besiegen, um sein Ziel zu erreichen.



RÜCKKEHR NACH CASTLEVANIA

Simons Tage sind gezählt. Er MUSS den Grafen finden, bevor der Fluch seinem Leben ein Ende macht. Es wird schwer, besonders für Simon, doch mit Eurer Hilfe kann er es schaffen. Helft ihm, sonst...

Tips & Tricks



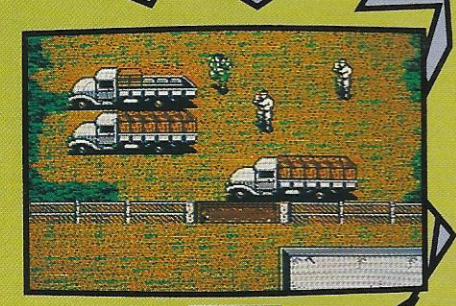
METAL GEAR

DIE TÜRKARTEN

"Metal Gear" ist eines der spannendsten Spiele für das NES. Es gibt eine Menge zu erkunden, bevor man die benötigten Gegenstände findet. Ohne Zweifel sind die Türkarten von äußerster Wichtigkeit für alle Superspione unter Euch. Hier sind einige Hinweise, wo es die ersten sechs Karten zu finden gibt.

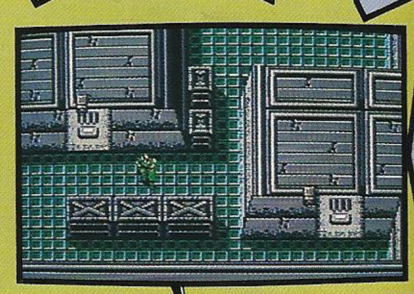
KARTE 1

Geht zu dem Haupttor im ersten Teil des Spiels und durchsucht den mittleren Lastwagen.



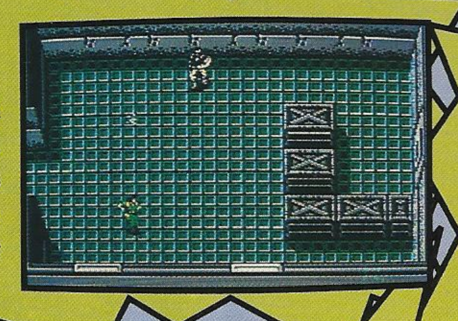
KARTE 2

Zuerst müßt Ihr in den dritten Stock des ersten Gebäudes gehen und dann vom Gasraum, ein Bild nach unten, vier Bilder nach rechts. Öffnet dann die rechte Tür.



KARTE 3

Nachdem Ihr gefangen genommen worden seid, müßt Ihr den Raum des Shotgunners betreten. Öffnet nun die untere linke Tür.



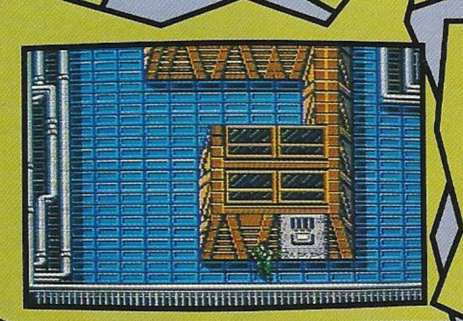
KARTE 4

Geht zur Nordseite des ersten Gebäudes und steigt in den unteren Lastwagen.



KARTE 5

Ihr findet Karte 5 auf dem Dach des zweiten Gebäudes.



KARTE 6

Geht zum ersten Stock des zweiten Gebäudes, dann rechts durch den Gutter, nach oben und dann durch das Tor wieder auf den Flur. Folgt dem Weg nach unten, links und dann nach oben. Öffnet dann die rechte Tür mit Karte Nr.5.



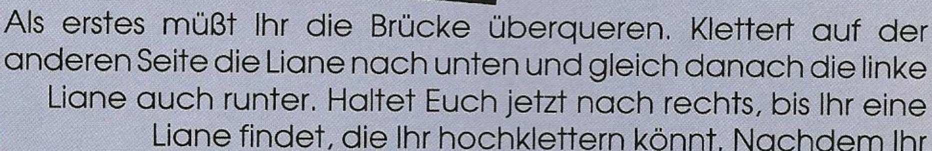
Den vielen Anrufen und Briefen nach zu urteilen, gibt es viele, die Probleme haben, die Brille und die Unterwasserwelt zu finden...

Die Brille...

Ohne die Brille ist es unmöglich, die Unterwasserwelt zu finden, da man den Taucheranzug nur mit der Brille entdecken kann. Geht zuerst in die Eiswelt, von dort aus links und klettert dann die Liane nach unten. Lauft zu der ganz rechten Tür. Drinnen müßt Ihr noch einen Raum nach hinten gehen und mit dem Hammer gegen die Wand hauen, damit der Safe erscheint. Öffnet den Safe mit dem Schlüssel, und die Brille gehört Euch!

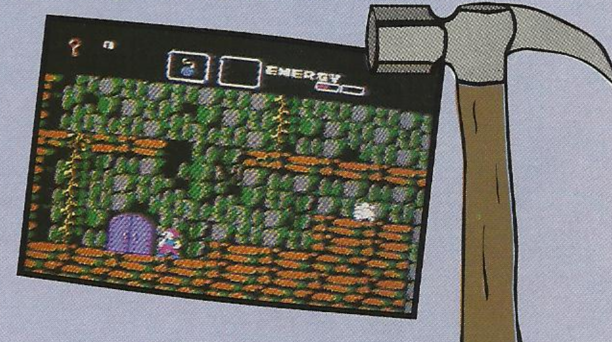


Der Taucheranzug...



Als erstes müßt Ihr die Brücke überqueren. Klettert auf der anderen Seite die Liane nach unten und gleich danach die linke Liane auch runter. Haltet Euch jetzt nach rechts, bis Ihr eine Liane findet, die Ihr hochklettern könnt. Nachdem Ihr hier hochgegangen seid, lauft nach rechts bis Ihr zu einer Tür kommt.

In der Kammer müßt Ihr die Rückwand mit dem Hammer bearbeiten, um zur Backstage zu gelangen. Haltet Euch jetzt links bis Ihr zu einer Liane kommt, die nach unten führt. Klettert runter und geht in die linke Tür.



Geht in der Kammer nach links und benutzt den Hammer an der Rückwand. Lauft durch die Tür und setzt Euch die Brille auf ("Tools" anwählen, Taste B): Ihr werdet einen Safe sehen. Öffnet den Safe und Ihr bekommt den Taucheranzug. Einfach, oder?

Die Unterwasserwelt...

Zuerst müßt Ihr den ganzen Weg zurückgehen, bis dahin, wo Ihr die Brille gefunden habt. In der Kammer geht einen Raum weiter nach hinten, dann durch die linke Tür. Ihr werdet auf dem Boden der Kammer ein kleines Wasserloch entdecken. Zieht Euch den Taucheranzug an, indem Ihr "Tools" anwählt und dann Taste B drückt. So kommt Ihr in die Unterwasserwelt...

TIPS VON DEN PROFIS...!

THE LEGEND OF ZELDA™

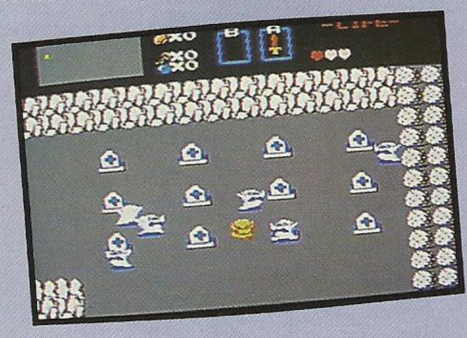
Mehr und mehr Briefe, die nach Spielhilfen verlangen, kommen bei uns an, so daß wir uns entschieden haben, eine ganze Seite zur Beantwortung Eurer Fragen einzurichten. Wenn Ihr irgendwelche Probleme habt, schreibt uns. Wir werden versuchen, sie hier zu beantworten!

DAS MAGISCHE SCHWERT

Im ersten und zweiten Durchgang bringt die Suche nach dem magischen Schwert viele von uns zum Haare ausraufen. Um Euch vor der Gefahr einer Glatze zu schützen, haben wir uns entschlossen beide Orte zu verraten...

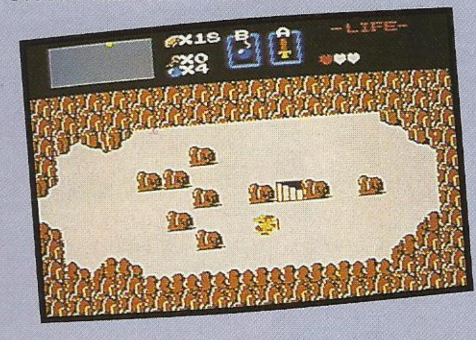
1.DURCHGANG:

Geht in das obere rechte Feld des Friedhofs und verschiebt dort den dritten Grabstein nach rechts aus der mittleren Reihe.



2.DURCHGANG:

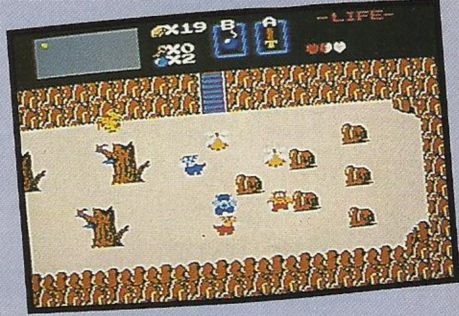
Wie so viele Gegenstände befindet sich das magische Schwert jetzt an einer anderen Stelle. Ihr müßt zuerst zu den Brillenfelsen gehen (dort war vorher Level 9) und von dort aus so weit nach rechts wie Ihr könnt. Hier seht Ihr einen aus Steinen gebildeten Pfeil. Einer der Steine läßt sich verschieben...



Denkt daran, daß Ihr in beiden Durchgängen 12 Herzcontainer braucht, um das Schwert tragen zu können.

DER BRIEF - 2.DURCHGANG

Geht zu der Stelle, wo im 1. Durchgang das Kraftarmband war - Ihr werdet es hier immer noch vorfinden. Geht nun nach oben, dann so weit wie Ihr könnt nach links und steigt dann die Leiter nach oben. Geht jetzt weiter nach links und steigt dann die erste Treppe nach unten. Rechts von Euch seht Ihr sechs Steine - verschiebt einen davon, um den Brief zu bekommen.



WIE MAN DEN FRIEDHOF OHNE LEITER ERREICHT

Geht zu den Urwäldern und nehmt dann folgende Route: Ein Bild nach oben, ein Bild nach links, ein Bild nach unten und dann noch einmal nach links. Nun habt Ihr die Urwälder verlassen und seid auf dem Friedhof, wenn Ihr noch ein Feld nach oben geht.

Ein weiteres Spiel, das Euch zum telefonieren und schreiben treibt ist wohl Castlevania. Es sind wohl hauptsächlich Frankenstein, Igor und der Gevatter Tod, welche Euch die meisten Schwierigkeiten bereiten. Doch verzagt nicht, Vampirjäger, die Antwort liegt nun vor..!



FRANKENSTEIN UND IGOR

Die meisten Chancen hat man mit dem Molotow-Cocktail. Sobald Ihr sie habt, lauft schnell auf die Plattform vor Frankenstein. Werft die Feuerflasche, um ihn und Igor zu vernichten. Werft soviele Cocktails wie Ihr könnt und bearbeitet die Monster mit Eurer Peitsche, dann ist der Sieg nicht mehr weit.

GEVATTER TOD

Die beste Waffe gegen den Gevatter Tod ist der Bumerang mit dem Dreifach Schub. Wenn Ihr die Szene betretet, geht sofort zu der mittleren Plattform, wendet Euch nach rechts, springt und gebt drei Schüße ab. Geht dann auf die linke Plattform, dreht Euch zur Wand und schießt erneut. Sobald die Sicheln auftauchen, springt nach unten, um den oberen auszuweichen und wehrt die unteren mit der Peitsche ab. Kehrt nun zu der linken Plattform zurück und setzt Euren Angriff fort. Zielt gut und der Gevatter Tod machts nicht mehr lange!!

Leser Tips

Habt Ihr ein Problem und kommt nicht mehr weiter, dann ruft bei der Nintendo Hotline an: 040 54 55 11. Unsere Spieleexperten sitzen jeden Donnerstag in der Zeit von 15.00 bis 19.00 am Telefon. Falls besetzt ist, hilft nur eines, immer wieder probieren. Ihr könnt uns aber auch schreiben, und wir versuchen Euch zu helfen.



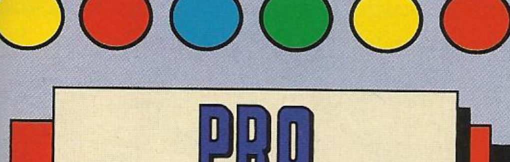
Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für die Nintendo Spiele habt, dann haltet sie nicht tausenden von weiteren Lesern vor und schickt sie an die folgende Adresse:

Nintendo Fan-Club
Lesertips
Postfach 54 09 47
D-2000 Hamburg 11

Castlevania

Wenn man im Hof vor dem Schloß ist, muß man über die Tür springen und weiter nach rechts laufen - dann erscheint eine Schatztruhe!!

Lucas Dörffler - Deutschland



Um auf Great Puma zu treffen, muß Du erst den Titel und dann zehn weitere Kämpfe gewinnen. Wenn Du gegen Great Puma kämpfst, mache keine verspielten Techniken - bring ihn mit Tritten zu Boden und werf ihn als erstes danach aus dem Ring. Lauf vor ihm davon, bis der Zähler 14 oder 15 erreicht, schlag ihn zu Boden und kletter zurück in den Ring. Du hast gewonnen, obgleich das Risiko groß ist, daß Du derjenige bist, welcher draußen liegen bleibt!

Marita Kaman
Schweiz

Gradius

Alle **"Gradius"** Spieler wird es interessieren, daß es in Level eins und drei Warpzonen gibt:
Um von Level eins in den dritten Level zu kommen, muß man die feindlichen Festungen alle genau dann zerstören, wenn die Punktzahl glatte tausend beträgt, also die drei rechten Ziffern müssem alles Nullen sein.
Zerstört man im Level drei genau 10 Moai-Köpfe, wandert man nach dem Level direkt in den fünften.

Joshua Jones - England

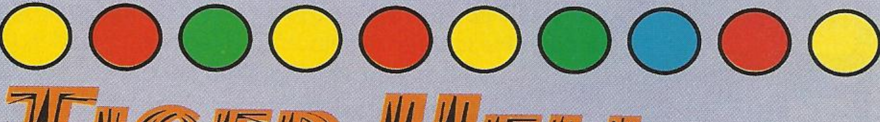
Man bekommt ein Extraleben im ersten Level, wenn man sein Schiff rückwärts an den schwebenden Felsen kurz vor den Vulkanen heranfährt.

A. Koreman - Holland

SUPER MARIO BROS.

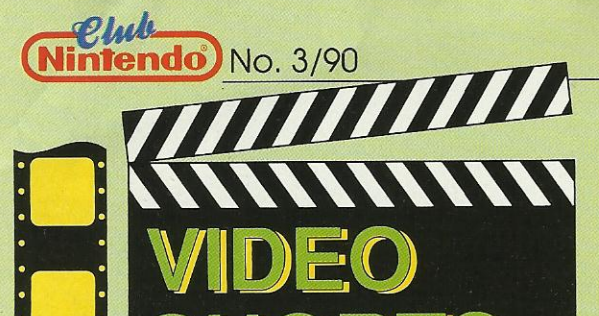
Um das Feuerwerk auf der Fahnenstange bei **"Super Mario Bros."** zu bekommen, muß die letzte Ziffer Deiner übrigen Zeit eine 1,3 oder 6 sein - dann bekommt man entsprechend oft die Böller!

Kevin Nicholson - England



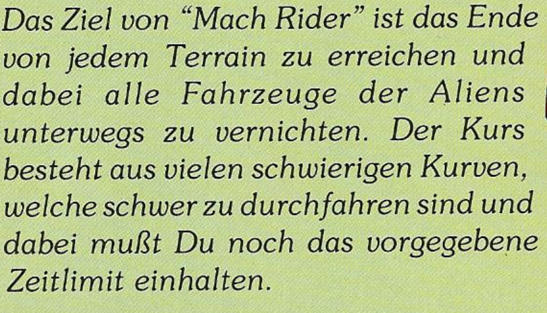
Hast Du alle Deine Leben verloren, mußt Du nur A, B und START gleichzeitig drücken, und Du spielst dort weiter, wo Du aufgehört hast.

Erich Verde - Deutschland



MACH RIDER

Rast in die Zukunft mit Nintendos "Mach Rider", in der die ganze Welt von grausamen Weltraumaasgeiern beherrscht wird. Nur Du und Dein Motorrad stehen zwischen ihnen und dem Sieg, so glaub' nicht, daß sie Deinen Angriff auf die leichte Schulter nehmen!



Das Ziel von "Mach Rider" ist das Ende von jedem Terrain zu erreichen und dabei alle Fahrzeuge der Aliens unterwegs zu vernichten. Der Kurs besteht aus vielen schwierigen Kurven, welche schwer zu durchfahren sind und dabei mußt Du noch das vorgegebene Zeitlimit einhalten.



Als zusätzliche Option kannst Du Dir Deine eigenen Strecken gestalten. Dies, zusammen mit der schnellen und spannenden Action, bringt Stunden von fabelhaftem Spielspaß!

AIRWOLF

Wenn man "Airwolf" hinter die feindlichen Linien schickt, um Dutzende von Kriegsgefangenen zu befreien, ist nur Stringfellow Hawke in der Lage, den ultimativen Militärhelicopter zu fliegen. Du übernimmst seine Rolle. Eine gefährhliche Mission wartet auf Dich!

Ausgestattet mit einigen der besten Animationssequenzen, die man bisher auf dem NES gesehen hat und dazu noch schnelles Actionspiel, verspricht "Airwolf" Stunden fantastischer Unterhaltung. Bevor man die Gefangenen befreien kann, muß man sich durch eine Menge angreifender Flugzeuge manövrieren. Trotz der Wärmelenkraketen und der Maschinenpistole ist die Überlegenheit der Feinde enorm. Man sollte schon versuchen, die feindlichen Kontrolltürme zu vernichten.

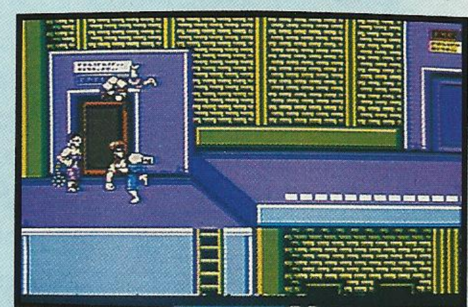
Auf dem Flug durch die feindliche Basis muß man an geheimen Punkten nachtanken. Um den Helicopter zu seinem Ziel (entweder zu den Gefangenen oder zum Nachtanken) zu lenken, braucht man nur mit dem Steuerkreuz das Symbol im unteren Teil der Grafik zu lenken. Beim Landen sollte man sehr vorsichtig vorgehen und den Hubschrauber langsam runterbringen - fällt man zu schnell, kann man sich von einem seiner Leben verabschieden!



Dieses Spiel ist ein Muss für alle Fans der TV Serie!

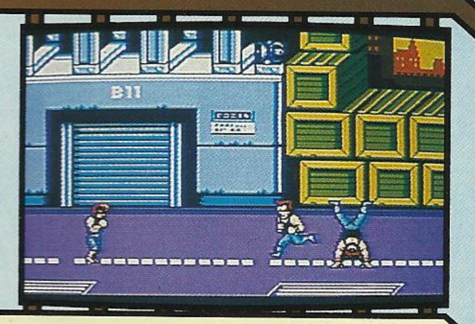
Kurzübersicht

DOUBLE DRAGON II

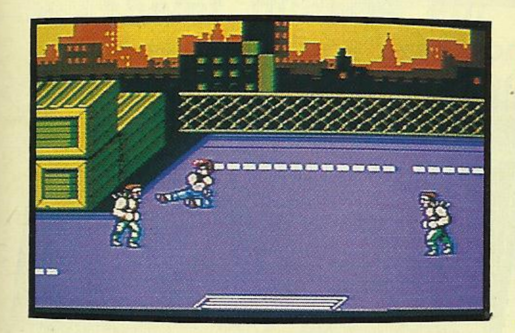


Deine Freundin Marion ist von den skrupellosen Black Shadow Kämpfern, die für ihre Brutalität bekannt sind, erschossen worden. Nun trachtet Ihr, Du und Dein Bruder, auf Rache und bereitet Euch vor, die ganze Gang zu besiegen und aus der Stadt zu jagen...





Doch zu zweit gegen eine ganze Armee von Banditen, das verspricht, ein ungleicher Kampf zu werden. So müßt Ihr jede Kampftechnik, die Ihr kennt, benutzen. Zeigt keine Gnade - diese Gangster haben auch gegenüber Marion keine gezeigt.



In einer unserer nächsten Ausgaben werdet Ihr etwas über die Abenteuer in "Double Dragon II" erfahren.

Es ist Zeit zu gehen - wärmt Eure Gelenke für Karatesprünge und Handkantenschläge auf, denn nur damit könnt Ihr die Black Shadow Kämpfer besiegen. Und denkt daran - Angriff ist die beste Form der Verteidigung...

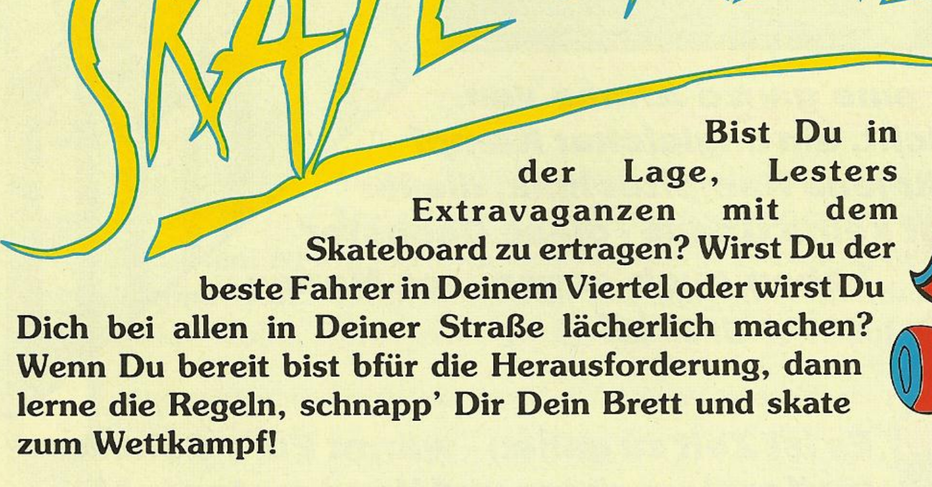


Kommt in die Welt der Comic-Helden mit den "Teenage Mutant Hero Turtles". Leonardo, Donatello, Raphael und Michelangelo - es sind alle vertreten in Ultras Spielversion des Kultcomics und der TV Serie. (Ab September auf RTL plus, im Dezember im Kino in Deutschland).

Die vier Super-Schildkröten müssen die Kanalisation durchqueren, Unterwasserbomben entschärfen und im schwer bewaffneten Party-Wagen einen verzweifelten Kampf gegen die teuflische Foot Clan Gang führen. Deren Anführer, Shredder, will die totale Weltherrschaft und wird vor nichts zurückschrecken um sein Ziel zu erreichen. Nur die mutierten Schildkröten stehen ihm im Weg.



"Teenage Mutant Hero Turtles" bringt die Unterhaltung und Action, die man von einem Spiel mit diesen harten Comic-Helden erwartet - und das nur mit ein paar Bissen Pizza!



Bist Du in der Lage, Lesters Extravaganzen mit dem Skateboard zu ertragen? Wirst Du der beste Fahrer in Deinem Viertel oder wirst Du Dich bei allen in Deiner Straße lächerlich machen? Wenn Du bereit bist bfür die Herausforderung, dann lerne die Regeln, schnapp' Dir Dein Brett und skate zum Wettkampf!

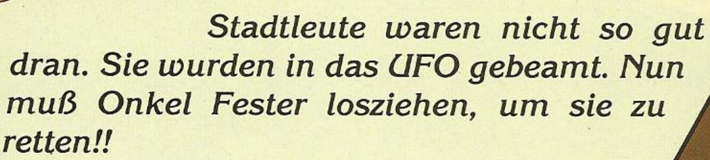
Mit all Deinen Skateboardfähigkeiten mußt Du die Menge mit fünf verschiedenen Disziplinen beeindrucken, z. B. Freestyle, Hochsprung oder Bergabrennen. Es gibt eine ganze Menge zu tun, bevor Du Dich als bester Skater betrachten kannst!

Bereite Dich schon mal vor, Lester und den Rest seiner Gang aus diesem brandneuen Konami-Spiel in der nächsten Ausgabe von Club Nintendo zu treffen. Es wird Dir gefallen!!



FESTER'S QUEST

Armer alter Onkel Fester! Abseits der Addams Familie nahm er gerade ein kleines Mondbad, als plötzlich ein UFO landete und die Außerirdischen in der Nachbarschaft ausschwärmten. Zum Glück wurde die etwas "andere" Addams Familie durch Ma-Mas Zauberspruch vor den Aliens geschützt, doch die



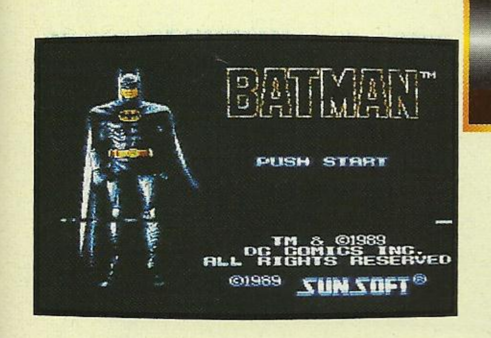
Stadtleute waren nicht so gut dran. Sie wurden in das UFO gebeamt. Nun muß Onkel Fester losziehen, um sie zu retten!!



Es gibt viele verschiedene Szenen in ***"Fester's Quest"****, angefangen von der Stadt bis zur unterirdischen Kanalisation, durch die sich Fester seinen Weg zum UFO bahnen muß. Unterwegs muß er dabei alle Aliens bekämpfen und die Gegenstände mitnehmen, die er findet.*

"Fester's Quest" ist ein verrücktes und übermütiges Spiel, welches viele von Euch für Monate fesseln wird.

BATMAN



Hoch über den vom Verbrechen beherrschten Straßen von Gotham erscheint flüchtig ein schwer auszumachender Schatten, dunkler als die Nacht selbst. "BATMAN", Schrecken aller Verbrecher, hat das Nintendo Entertainment System erreicht!!

Wieder einmal versucht Joker, die Personifizierung allen teuflischen Übels, Gothams Zukunft zu bedrohen. Diesmal plant er mit einem Nervengas sein verunstaltetes Grinsen auf das Gesicht aller Einwohner der Stadt zu bringen. Batman, mit seiner High-Tech Ausrüstung, muß versuchen ihn aufzuhalten - ohne Rücksicht auf Verluste. Doch zuerst muß er sich seinen Weg durch die Straßen von Gotham kämpfen, bevor er seinen Feind im entscheidenden Showdown besiegen kann.

Prächtige Animation und knisternde Action machen dieses Spiel zu einem Muss für jeden Nintendo Entertainment System Besitzer - wer kann darauf verzichten?





Mailbag

Play Nintendo,
Fan Club,
Postfach 54 09 47,
D-2000 Hamburg 54.





Lieber Nintendo-Club!

Meine Freundin und ich können es noch gar nicht fassen. Soeben haben wir Wart bei Super Mario Bros. 2 besiegt!!! Super, der Schluß!!! Ich finde, Super Mario Bros. 2 ist mit Abstand das beste Spiel. Aber auch Super Mario Bros. ist nicht schlecht. Aber der absolute Renner ist Cobra Triangle. Wir sind jetzt bis hinter die Krake gekommen, obwohl ich das Spiel erst seit Dezember 89 besitze. Wann kommen die neuen Spiele für die Fitneß-Matte heraus? Eure Zeitschrift gefällt mir immer besser! So, jetzt Schluß. Vielleicht kommt mein Brief ja in die Club-Post?

Eure Pia (13) und Julia(14)
Trier,
Deutschland

Liebe Pia, liebe Julia,
Zu Eurem Erfolg gegen Wart gratulieren wir Euch ganz herzlich!Das habt Iht gut gemacht! Und dafür seid Ihr ja auch mit dem herrlichen Schluß belohnt worden. Wir freuen uns, daß Euch die Nintendo-Spiele so gut gefallen.
Für die Fitneß-Matte ist übrigens gerade ein neues Spiel herausgegeben worden: STADIUM EVENTS. Probiert es mal aus, es wird Euch genauso viel Spaß bringen, wie Athletic World!

Die Vorstellung!

Mein Name ist: Kurt! Ohne Helm und ohne Gurt! Einfach Kurt!
Entschuldigung, das war nur ein Scherz! Mein richtiger Name ist: André Meznaric. Man nennt mich Andy! Geburtstag: 27.4.1979. Ich habe blaue Augen, braunblonde Haare und bin ca. 1,50 m hoch! Beruf: Schule. Hobbys: Videospiele, schreiben und zeichnen.

Ich bin ein begeistertes Fan-Club Mitglied. Eure Ausgaben sind einfach toll. Ihr müßt schon Profis sein, daß ihr so viele Tricks herausfindet. Gut und schön, alle Tricks sind ja nicht von euch. Aber Trotzdem: es ist einfach Super. He, das war ein Kompliment!
Andy, 11, Schenkon, Schweiz

Lieber Kurt, äh, nein, lieber Andy,
nicht nur Mario, auch Luigi und die Prinzessin (und natürlich das ganze Team) haben Deinen Brief gelesen. Danke für Deinen Wrecking Crew Tip. Und natürlich: Vielen Dank für das nette Kompliment! Das tut uns gut! Deine 'Vorstellung' hat uns gut zum Lachen gebracht.



Lieber Wolfgang Ebner in Zürich!
Das ganze Club-Team ist begeistert von Deinen wirklich wunderschönen Bildern der Nintendo-Helden!!! Ehrlich, wir haben uns alle riesig gefreut. Vielen Dank. Selbst Mario und Luigi haben wir vom Spiele testen weggeholt durch unseren Jubel, als die Bilder aufgehängt wurden: Jetzt zieren zwei bunte Bilder unsere bisher so kahlen Wände!
Das Nintendo Club-Team!

Liebes Club-Team,

ich bin 12 Jahre alt und besitze ein Nintendo seit Weihnachten 89 und drei Spiele. Ich habe eine Frage: Kann man bei Euch Spiele bestellen? Und eine Preisliste hätte ich auch gern!

Philipp Willmann, 12,
Friedrichshafen, Deutschland

Lieber Philipp (und alle anderen Mitglieder),
wir erhalten so oft Anfragen oder Bestellungen von Mitgliedern. Aber, eines müßt Ihr wissen: wir sind ausschließlich der Nintendo Fan Club beraten und informieren Euch mit unserem Magazin und unserer Hotline und versuchen Euch die ultimativsten Tips zu geben... aber... wir verkaufen keine Spiele!
Die Nintendo Telespiele sind erhältlich in allen Warenhäusern, im Spielzeughandel, über Versandhäuser, in Computershops, in Elektronikmärkten. Falls Dein örtlicher Händler keine Nintendo Spiele hat, wäre es nett, wenn Du uns informiert. Wir kümmern uns dann darum, Ehrenwort!

Liebe Redaktion,

herzlichen Dank Eurer Hot Line (Tip mit der Flöte). Ich bin zwar schon 53 Jahre, aber begeisterter Nintendo Fan. Ich habe bis jetzt Eure Abenteuer-Spiele mit viel Spaß gelöst. Mein letztes war Metal Gear. Jedoch die größte Freude habe ich, seit ich Mitglied in Eurem Fan-Club bin, mit eurer hervorragenden Clubzeitung. Durch sie habe ich erst erfahren, daß es bei Adventure of Link eine zweite Stufe gibt. Macht mit Eurer Zeitung, den Tips und Tricks und den guten Spielen so weiter.
Herzlichst, Peter Grossauer,
53, Kirchstetten, Österreich

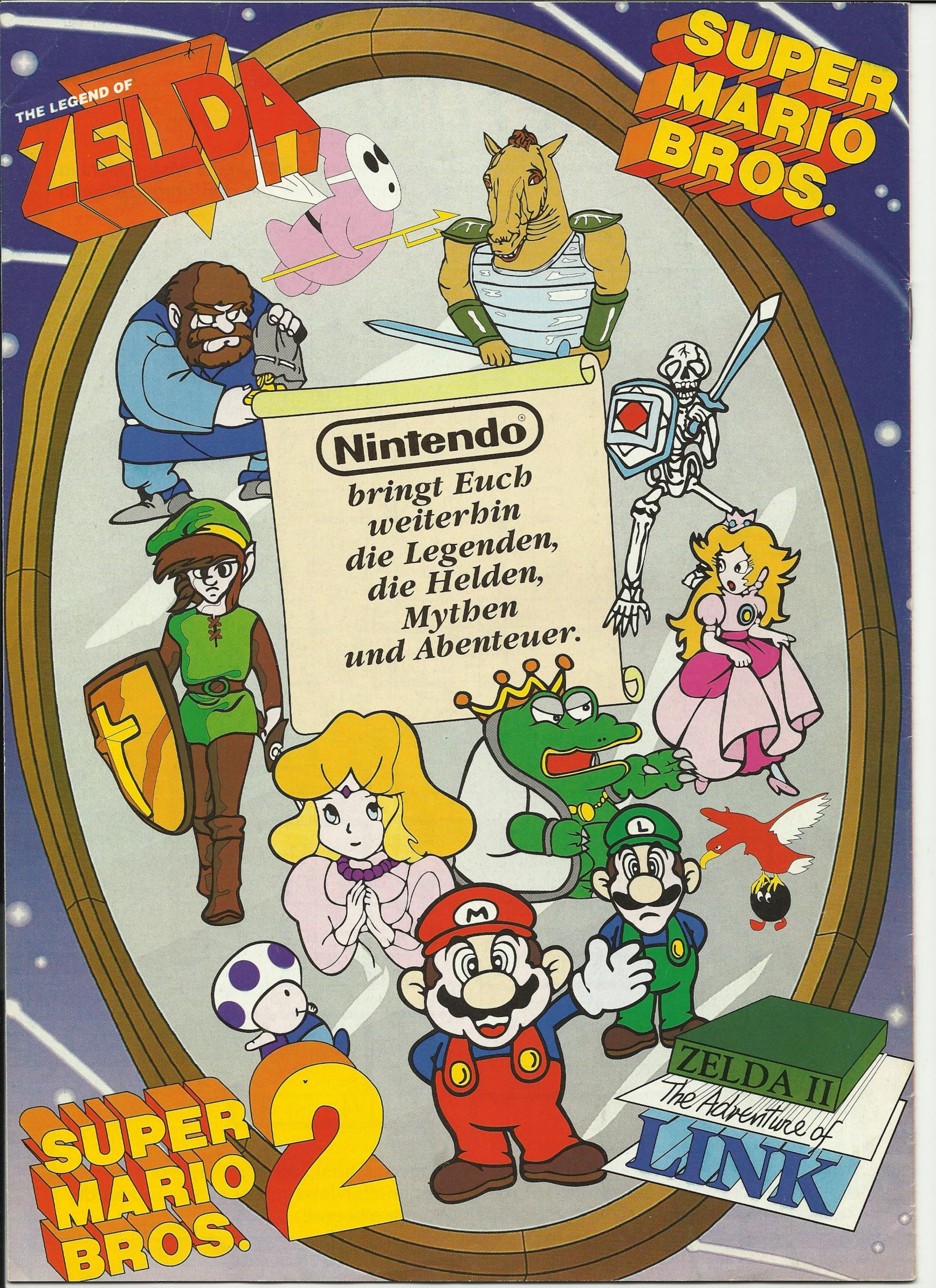
Lieber Peter,
recht herzlichen Dank für Deinen netten Brief. Wir freuen uns sehr darüber, daß immer mehr Erwachsene die tolle Welt der Nintendo-Telespiele entdecken. Ein Mitglied hat mir neulich erzählt, daß sein Vater ihn unter einem Vorwand aus dem Haus geschickt hat , um Besorgungen zu machen. Als er wiederkam, spielte sein Vater heimlich Nintendo!! Ich finde es toll, wenn uns jemand wie Du schreibt, daß wir eine gute Arbeit machen und Dir unser Clubmagazin gefällt und Du begeistert spielst - Du hast ja auch einen echt guten Hi Score bei Robowarrior erreicht! Weiter so, lieber Peter.

JUST FOR FUN!



Ihr testet Eure Fähigkeiten beim Spielen mit Nintendo, doch wollt Ihr Euer Wissen nicht in einem Quiz testen? Ihr müßt nur die Titel der Nintendospiele mit den vorgegebenen Buchstaben ergänzen.

Wenn Ihr eigene Ideen für diese Seite des Magazins habt, dann schreibt uns an die bekannte Adresse. Es ist alles möglich, so zum Beispiel Interviews mit berühmten Leuten, die auch Nintendo spielen. Denkt darüber nach und schreibt uns!!


THE LEGEND OF
ZELDA
SUPER
MARIO
BROS.
Nintendo
bringt Euch
weiterhin
die Legenden,
die Helden,
Mythen
und Abenteuer.
SUPER
MARIO
BROS.
2
ZELDA II
The Adventure of
LINK